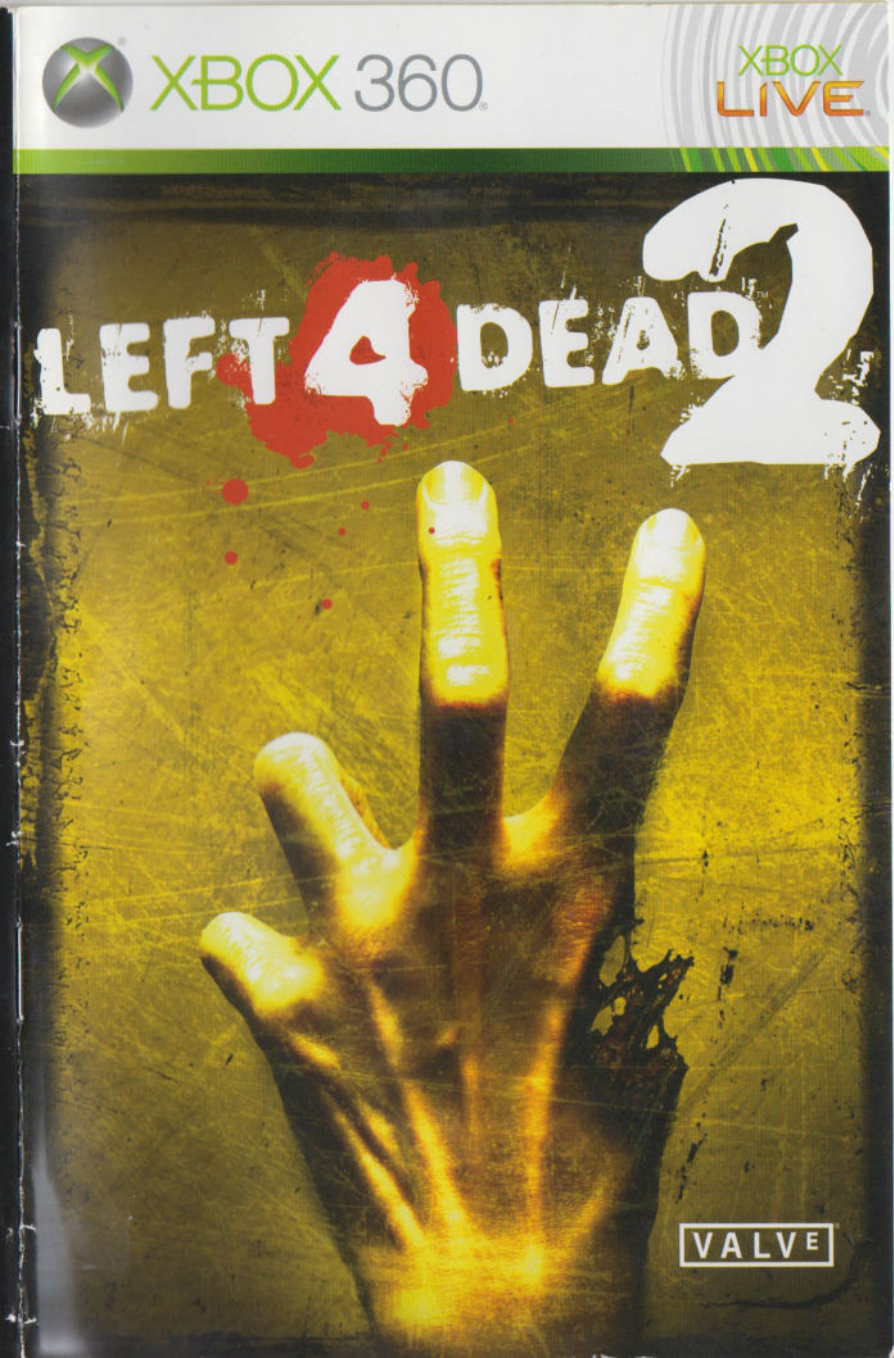
XBOX 360

XBOX LIVE

LEFT 4 DEAD 2



VALVE

WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie **www.xbox.com/support**, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)
Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.
Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:
Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.
Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALT

2 STEUERUNG
2 Steuerung der Überlebenden
3 Steuerung der Infizierten

4 HEADS-UP DISPLAY (HUD): ÜBERLEBENDE

6 ÜBERLEBENDE
6 Charaktere
7 Gesundheit

8 HEADS-UP DISPLAY (HUD): INFIZIERTE

10 INFIZIERTE
10 Spielbare Infizierte
12 Die Horde
12 Die Witch

13 SPIELEN
13 Erste Schritte
13 Spielmodi
14 Match-Arten
15 Optionen und Extras

16 SPIELMENÜ

17 LOBBYS

18 MITWIRKENDE

20 MIT XBOX LIVE VERBINDEN

21 SUPPORT

21 BESCHRÄNKTE GARANTIE (90 TAGE)

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

Um Änderungen an der Standardsteuerung vorzunehmen, öffnen Sie das HAUPTMENÜ, wählen Sie OPTIONEN und anschließend CONTROLLER, und nehmen Sie die Änderungen vor.

Steuerung der Überlebenden

Steuerung der Infizierten

HEADS-UP DISPLAY (HUD): ÜBERLEBENDE

Im HUD werden immer aktuell Ihre verbleibende Munition sowie die Gesundheit Ihres Teams und Ihre eigene angezeigt.

Angriff

1 **Fadenkreuz** Ihr Ziel für Angriffe mit Waffen und Nahkampfstößen.

2 **Aktive Waffe** Ihre aktuell ausgerüstete Primärwaffe.

3 **Munitionsanzeige** Zeigt für Ihre aktuelle Waffe die vorhandene Munition sowie die zum Nachladen verbleibende Reservemunition an. Wenn Sie ein Upgrade-Pack mit Brandmunition/Sprengladungen verwenden, wird hier die Menge der verbleibenden Brandmunition/Sprengladungen angezeigt.

4 **Nahkampfwaffe/Reservepistole** Ihre aktuell ausgerüstete Sekundärwaffe. Alle Überlebenden verfügen über eine einzelne Pistole mit unbegrenzter Munition als Standardwaffe.

Inventar

6 **Taschenlampe** Wenn das Taschenlampen-Symbol nicht leuchtet, ist die Taschenlampe ausgeschaltet.

7 **Projektilwaffen** Aufbewahrungsort von Molotowcocktails, Rohrbomben und Kotzbomben. Ein Austausch gegen andere Projektilwaffen ist möglich. Wenn das Symbol nicht leuchtet, befinden sich keine Objekte in Ihrem Inventar.

8 **Gesundheit/Upgrades** Aufbewahrungsort von Verbandskästen und Defibrillator-Einheiten sowie von Upgrade-Packs mit Brandmunition und Sprengladungen. Ein Austausch ist möglich. Wenn das Symbol nicht leuchtet, befinden sich keine Objekte in Ihrem Inventar.

9 **Gesundheitsverbesserung** Aufbewahrungsort von Schmerztabletten und Adrenalinschüssen. Ein Austausch ist möglich. Wenn das Symbol nicht leuchtet, befindet sich keines der möglichen Objekte in Ihrem Inventar.

Gesundheit

10 **Gesundheitsanzeige** Ihr körperlicher Zustand.

11 **Anzeige für Gesundheitsverbesserung** Anteil der durch Schmerztabletten oder Adrenalinschüsse verbesserten Gesundheit. Der Balken wird mit der Zeit kürzer.

12 **Gesundheit der Teammitglieder** Übersicht über den körperlichen Zustand Ihrer Verbündeten.

Situationsbezogen

13 **Lichthöfe um Teammitglieder**
Grün: Gesund (Gesundheit bei 51 % - 100 %).
Orange: Verletzt (Gesundheit bei 16 % - 50 %).
Rot: Fast tot (Gesundheit bei 0 % - 15 %).
Lila: Dieser Überlebende wurde soeben vollgekotzt und zieht die Meute an.

14 **Ereigniskonsole** Zeigt die Leistungen (und Notlagen) der Mitglieder Ihres Teams.

15 **Schadensanzeige** Der rote Pfeil in der Mitte des Bildschirms zeigt an, aus welcher Richtung Schaden zugefügt wird.

ÜBERLEBENDE

Alle Überlebenden besitzen die gleichen Fähigkeiten und Reaktionsgeschwindigkeit. Die Dialoge im Spiel unterscheiden sich jedoch, je nachdem, welchen Charakter Sie spielen.

Coach Coach hat ein gutes Herz, eine positive Einstellung und ein geradezu unheimliches Geschick beim Umgang mit einer Kettensäge. Nachdem eine Knieverletzung seiner Karriere im College-Football ein abruptes Ende bereitet hatte, schaffte er gerade so seinen Abschluss und bekam einen Job als Lehrer in seiner Heimtatstadt Savannah. Sein Posten als Co-Trainer des Football-Teams der örtlichen Highschool ist nicht gerade das beste Sprungbrett für eine aufstrebende Profikarriere. Aber immerhin hat er dort einiges gelernt, was sich jetzt bei der Rettung seiner neuen Freunde als sehr nützlich erweist.

Ellis Ellis ist Automechaniker. Er liebt das Leben, glaubt fest an seine eigene Unsterblichkeit und betrachtet jeden Rückschlag nur als Herausforderung, mit der er seine Freunde beeindrucken kann. Ellis ist in Savannah geboren und aufgewachsen, verbringt die meiste Zeit in der Autowerkstatt, hängt mit seinen Kumpels ab und schaut sonntags mal bei seiner Mutter zum Essen vorbei – was könnte man vom Leben mehr erwarten? Doch dann kamen die Zombies, und es war Schluss mit der Idylle. Jetzt sucht Ellis nach neuen Möglichkeiten zum Zeitvertreib – und davon findet er reichlich. Die Zombie-Apokalypse ist für ihn die ultimative Herausforderung – und es gibt genug verrückte Sachen, mit denen er seine neuen Freunde beeindrucken kann.

Nick Nick ist sein Leben lang von Stadt zu Stadt gezogen, immer auf der Suche nach einer lohnenden Pokerpartie in irgendeinem Hinterzimmer – und immer auf der Hut, nicht im Gefängnis zu landen. Dieses Leben hat ihn zwei wertvolle Grundsätze gelehrt: „Traue niemandem!" und „Suche immer nach der Nummer II." Nach Savannah hatte es ihn verschlagen, weil er sich in den Spielsalons der Vergnügungsdampfer erhoffte, unerfahrene Spieler bequem über den Tisch zu ziehen. Stattdessen fand er eine Stadt vor, die in Kürze von der Infektion überrollt werden sollte, und drei neue Freunde. Jetzt muss er lernen, diesen Freunden zu vertrauen, denn nur so kann er überleben.

Rochelle Als relativ unbedeutende Produktionsassistentin eines bekannten Nachrichtensenders bestand Rochelles Job hauptsächlich aus Kabelschleppen und Kaffeekochen. Doch als die Infektion ausbrach und sich immer mehr Mitarbeiter krank meldeten, bekam Rochelle ihre Chance: Sie sollte einen Bericht über das Evakuierungszentrum in Savannah produzieren. Sie war noch dabei, die Kameras aufzustellen, als sich ihr Drehort in einen Kriegsschauplatz verwandelte. Aber dennoch gibt sie ihren Traumjob nicht auf. Gibt es denn etwas Sensationelleres als einen Bericht über die Zombie-Apokalypse, die sie mit Cleverness und Durchsetzungsvermögen überlebt hat?

GESUNDHEIT DER ÜBERLEBENDEN

Ihre Gesundheitsanzeige

Gesund
51 %–100 %

Verletzt
16 %–50 %

Fast tot
0 %–15 %

Gesund bleiben

Verbandszeug
Heilt 80 % der Verletzungen

Verbandszeug finden Sie am häufigsten in Schutzräumen. Sie können das Verbandzeug sofort einsetzen oder es für den späteren Gebrauch mitnehmen. Außerdem lassen sich mit den Verbandskästen Teammitglieder heilen. Je schwerer Sie verletzt sind, desto umfangreicher die Gesundheitsverbesserung, die Sie erhalten.

Defibrillator-Einheiten
Holt Überlebende von den Toten zurück

Wie ein Verbandskasten kann auch eine Defibrillator-Einheit nur einmal eingesetzt werden. Defis können verunglückte Verbündete wiederbeleben. Es dauert drei Sekunden, bis sie einsatzbereit sind.

Schmerzmittel
Verbessert Ihre Gesundheit kurzfristig um 50 %

Schmerzmittel finden Sie im gesamten Spiel. Sie verbessern Ihre Gesundheit oder die eines Verbündeten kurzzeitig. Sie können die Schmerzmittel auch an einen Verbündeten abgeben. Die Verbesserung des Gesundheitszustands nimmt jedoch wieder ab. Schmerzmittel können enorm hilfreich sein, um eine schwierige Stelle zu überstehen, sind aber kein Ersatz für Verbandszeug.

Adrenalinschüsse
Verbessern Ihre Gesundheit vorübergehend um 25 %

Ein Adrenalinschuss erhöht Ihr Gesundheits- und Energielevel für 15 Sekunden. Sie können dann schneller rennen, Objekte doppelt so schnell einsetzen (zum Wiederbeleben und Retten von Verbündeten, zum Heilen sowie im Scavenge-Modus zum Einfüllen von Benzin) und durch Gruppen von Zombies rennen, ohne dass Sie durch deren Angriffe langsamer werden. Wie Schmerztabletten können auch Adrenalinschüsse an Verbündete weitergegeben werden.

Außer Gefecht gesetzt werden

Wenn die Gesundheitsanzeige auf Null sinkt, sind Sie außer Gefecht gesetzt (und liegen hilflos am Boden), bis Sie ein Verbündeter wiederbelebt. Während Sie am Boden liegen, verbluten Sie langsam, und die Gesundheitsanzeige geht zurück. Wenn kein Verbündeter zu Hilfe eilt, sterben sie.

Wenn Sie wiederbelebt werden, steigt Ihre Gesundheit kurzfristig um 30 Punkte an, wird jedoch wieder bis auf 1 heruntergezählt. Wenn Sie kein Verbandszeug erhalten und wieder außer Gefecht gesetzt werden, können Ihre Teammitglieder Sie nur noch zweimal wiederbeleben. Sie sterben, wenn Sie ein drittes Mal außer Gefecht gesetzt werden. Wenn Sie mit Verbandszeug verarztet oder mit einem Defibrillator wiederbelebt werden, reduziert sich dadurch die Zahl der möglichen Rettungen, die Sie von Ihren Teammitgliedern erhalten können.

HEADS-UP DISPLAY (HUD): INFIZIERTE

Angriff

1 **Fadenkreuz** Ihr Ziel für Primärangriffe auf kurze bis große Distanz sowie für Sekundärangriffe auf kurze Distanz.

2 **Timer** Dauer, bis Sie den Primärangriff erneut ausführen können.

3 **Frustrationsanzeige (nur beim Tank)** Sie verlieren die Kontrolle über den Tank, wenn Sie längere Zeit keinen Angriff ausführen.

Gesundheit

4 **Gesundheitsanzeige** Ihre körperlichen Funktionen und der Aufladezustand.

5 **Status der Teammitglieder** Der Gesundheits- und Aufladezustand Ihrer Teammitglieder.

Situationsbezogen

6 **Ereigniskonsole** Zeigt die Spielereignisse und Leistungen an.

7 **Leuchtende Handabdrücke** Folgen Sie diesen, um hoch gelegene Punkte zu erklimmen und so einen besseren Überblick zu bekommen.

8 **Überlebenden-Lichthof**
Grün: Gesund (Gesundheit bei 51 % - 100 %).
Orange: Verletzt (Gesundheit bei 16 % - 50 %).
Rot: Fast tot (Gesundheit bei 0 % - 15 %).
Orange: Dieser Überlebende wurde soeben vollgekotzt und zieht die Meute an.

9 **Infizierten-Lichthof** Standort Ihrer infizierten Teammitglieder.

10 **Durch Zombies zerstörbare Wände** Diese durch leuchtende Risse gekennzeichneten Wände können von einem Tank sofort und von anderen Infizierten nach wiederholten Angriffen niedergerissen werden.

SPIELBARE INFIZIERTE

Der Boomer

RT Primärangriff: Kotzen (kurze bis mittlere Distanz)

LT Sekundärangriff: Klaue (kurze Distanz)

Durch den Kotzangriff eines Boomers können Überlebende vorübergehend nichts mehr sehen. Außerdem lockt der Auswurf Horden gewöhnlicher Infizierter an.

Werden Boomer erschossen, explodieren sie, und die Gallenflüssigkeit ergießt sich strahlenförmig über alle in der Nähe stehenden Personen. Sie können ein ganzes Team mit Überlebenden vollspritzen, ohne jemals einen Primärangriff ausführen zu müssen.

Der Charger

RT Primärangriff: Sturmlauf (kurze bis große Distanz)

LT Sekundärangriff: Klaue (kurze Distanz)

Der Angriff eines Chargers ist aus unterschiedlichen Distanzen wirkungsvoll.

Als Charger schnappen Sie sich den ersten Überlebenden, auf den Sie zustürmen, und schleppen ihn mit sich, bis Ihr Schwung nachlässt oder Sie gegen ein Hindernis stoßen.

Achten Sie auf Bereiche, in denen Überlebende dicht beieinander stehen, beispielsweise in engen Korridoren oder in Ecken.

Der Hunter

RT Primärangriff: Anfallen (kurze bis große Distanz, wenn Angriff aus der Kauerhaltung erfolgt)

LT Sekundärangriff: Klaue (kurze Distanz)

Als Hunter müssen Sie kriechen, um aus der Kauerhaltung angreifen zu können.

Hunter können den Überlebenden einen Erstschaden zufügen, wenn sie aus der Entfernung angreifen. Bei einem Nahangriff wird kein Erstschaden zugefügt.

Wenn Sie einen Überlebenden anfallen, taumeln die in der Nähe stehenden Überlebenden erst einmal weg. Springen Sie also auf eine in der Gruppe stehende Person, um die Gruppe aufzubrechen.

Der Jockey

RT Primärangriff: Anspringen (kurze Distanz)

LT Sekundärangriff: Klaue (kurze Distanz)

Ein Jockey-Angriff besteht darin, einem nichtsahnenden Überlebenden auf den Kopf zu springen und ihn dann von seinen Teamkameraden wegzulenken, etwa in einen Gefahrenbereich oder hinter Hindernisse.

Ein Jockey kann die Kontrolle über die Bewegungen eines Überlebenden übernehmen (obwohl diese sich wehren können) und sie beispielsweise von Vorsprüngen stürzen bzw. in ein Feuer oder in eine Pfütze aus Spitter-Schleim rennen lassen.

Der Smoker

RT Primärangriff: Lassozunge (mittlere bis große Distanz)

LT Sekundärangriff: Klaue (kurze Distanz)

Smoker haben am meisten Erfolg mit ihren Angriffen von einem Aussichtspunkt, der nicht in Sichtweite ist. Je größer die Distanz eines Zungenangriffs ist, desto weniger wahrscheinlich ist es, dass man auf Sie schießen kann, bevor Sie Ihre Beute herangezogen haben.

Wenn man einen Überlebenden von einem Dach aus mit dem Zungenlasso fängt, baumelt er hilflos herab und gibt ein ideales Ziel zum Vollkotzen oder Zusammenknüppeln ab.

Der Spitter

RT Primärangriff: Spucken (kurze bis mittlere Distanz)

LT Sekundärangriff: Klaue (kurze Distanz)

Der ausgespuckte Schleim des Spitters ist hochgiftig und außerordentlich schädlich für Überlebende, die hineinlaufen.

Versuchen Sie, Überlebende voneinander zu trennen, indem Sie in ihre Gruppe hineinspucken. Arbeiten Sie mit den übrigen besonderen Infizierten Ihres Teams zusammen, um die Angriffe zeitlich abzustimmen. Ein von Schleim umgebener Überlebender ist wesentlich schwerer zu retten.

Spucken Sie in enge Gänge, um die Überlebenden am Weitergehen zu hindern, oder auf Spieler, die gerade von anderen besonderen Infizierten bedrängt werden (z. B. weil auf sie eingeschlagen wird oder eine Lassozunge sie festhält).

Der Tank

RT Primärangriff: Schlag (kurze Distanz)

LT Sekundärangriff: Werfen (kurze bis große Distanz)

Ein Tank ist durch die Infektion komplett mutiert und kann nur durch brutale Angriffe punkten. Finden Sie die Überlebenden. Schlagen Sie auf sie ein, bis sie tot sind. Immer und immer wieder.

Die Frustrationsanzeige zeigt Ihre Aggression an. Wenn Sie längere Zeit keinen Überlebenden aktiv angreifen, verlieren Sie die Kontrolle über den Tank.

Gesunde Überlebende können etwas schneller rennen als Sie. Versuchen Sie, die Überlebenden in die Enge zu treiben, oder überraschen Sie sie, indem Sie einen Betonblock auf sie werfen.

NICHT SPIELBARE INFIZIERTE

Die Horde Die Zombiehorde (bestehend aus gewöhnlichen Infizierten): Sie ist unheimlich schnell, reagiert sofort auf laute Geräusche und wird buchstäblich in einer Angriffswelle auf Sie zustürmen. Glücklicherweise bekommen Sie während des Spiels Warnungen, um Angriffe einer Horde zu vermeiden.

Alarmanlagen Wenn Sie auf Autos schießen oder auf sie springen, gehen die Alarmanlagen der Autos los, und die gewöhnlichen Infizierten in Hörweite werden angestachelt und stürzen sich auf Sie. Sie erhalten Warnmeldungen, bei welchen Autos Sie aufpassen müssen.

Boomerkotze Wenn es eine Sache gibt, der ein gewöhnlicher Infizierter nicht widerstehen kann, dann ist es frische Boomerkotze. Kotzt Sie ein Boomer voll oder explodiert er neben Ihnen, wird die Horde angelockt.

Kampfhöhepunkte Bei bestimmten Schlüsselszenen im Spiel gelangen Sie und Ihre Teammitglieder in Situationen, in denen Sie etwas Aufmerksamkeit auf sich lenken müssen, um weiterzukommen. Die Kehrseite ist jedoch, dass Sie dabei eine Horde Infizierter anlocken.

Soundhinweise Hören Sie genau hin. Die Annäherung besonderer und gewöhnlicher Infizierter kündigt sich durch charakteristische Geräusche an; diese reichen von tiefem Knurren bis zu speziellen Tönen in der Hintergrundmusik.

Die Witch Wenn Sie das typische Gejammer einer Witch hören, schalten Sie sofort alle Taschenlampen aus, und schleichen Sie vorsichtig um sie herum. Wenn sie aufgeschreckt und wütend wird, verrät Ihnen ihr Knurren, dass sie gleich angreifen wird.

SPIELEN

Erste Schritte

Anmeldung

Wenn Sie Left 4 Dead 2 starten, werden Sie aufgefordert, sich mit Ihrem Gamertag für Xbox LIVE anzumelden. Mit der Xbox können Sie Left 4 Dead 2 online mit anderen Spielern gemeinsam spielen oder gegen sie antreten. Weitere Informationen zur Registrierung bei Xbox LIVE erhalten Sie auf Seite 20. Sie können sich auch als Gast anmelden.

Spiel mit Freunden

Wenn Sie im HAUPTMENÜ auf die TASTE X drücken, wird eine Liste der Personen angezeigt, die zurzeit Left 4 Dead 2 spielen. Von hier aus können Sie ganz einfach dem laufenden Spiel eines Freundes beitreten oder sich mit Ihren Freunden absprechen, um ein gemeinsames Spiel zu organisieren.

Spielmodi

Im HAUPTMENÜ können Sie einen der fünf Spielmodi auswählen:

Kampagne spielen

Die Kampagnen bei Left 4 Dead 2 bieten Ihnen und Ihren Freunden fünf Umgebungen, durch die Sie sich in Ihrem Überlebenskampf schlagen müssen. Jede Kampagne hat ihre eigenen Bedrohungen, Umgebungen und Zombies. Sie endet jeweils in einem furiosen Finale, in dem Sie sich bis zu Ihrer Rettung behaupten müssen.

Versus spielen

Schlüpfen Sie in die Rolle eines von vier menschlichen Überlebenden, die auf Rettung hoffen – oder versuchen Sie als ein Vertreter von sieben besonderen Infizierten, eben diese Rettung zu verhindern. Im Versus-Modus wird vorausgesetzt, dass Sie den Coop-Modus bereits bewältigt haben. Sie sollten mindestens eine Coop-Kampagne gewonnen haben, bevor Sie im Versus-Modus spielen.

Realism-Modus spielen

Im Realism-Modus stehen keine taktischen Hilfsmittel zur Verfügung (Lichthöfe um Überlebende und Infizierte, sämtliche Lichthöfe um Objekte, die sich nicht unmittelbar vor dem Spieler befinden, sowie "Rettungen" nach dem Tod). Sie und Ihre Verbündeten sind dadurch gezwungen, als Team zusammenzuarbeiten, effizient zu kommunizieren und jeden Raum zu durchsuchen. Die Infizierten sind in diesem Modus widerstandsfähiger und am Körper nur schwer zu verletzen. Wenn Sie hier lebend rauskommen wollen, zielen Sie auf die Köpfe!

Survival-Modus spielen

Stemmen Sie sich als Team so lange Sie können gegen nicht endende Angriffswellen besonderer und gewöhnlicher Infizierter. Der Survival-Modus ähnelt dem Finale in einer Kampagne – allerdings mit einem entscheidenden Unterschied: Es ist keine Rettung in Sicht. Der Survival-Modus ist ideal für kurze Spiel-Sessions. Je länger Sie in diesem Modus überleben, desto höher werden Sie auf den Bestenlisten von Xbox LIVE eingestuft.

Scavenge-Modus spielen

Sie spielen in einem Team mit vier Überlebenden und müssen Treibstoff suchen, während ein anderes Team mit vier Infizierten alles versucht, Sie aufzuhalten. Der Scavenge-Modus ist eine beschleunigte Variante des Versus-Modus. Während die Zeit abläuft, kommt es auf schnelles Denkvermögen und ebenso schnelles Handeln an.

Einzelspieler spielen

Spielen Sie eine Solo-Kampagne mit computergesteuerten Verbündeten. Wenn Sie zwei Controller aktiviert haben, wird EINZELSPIELER automatisch als OFFLINE-COOP angezeigt. Sie können dann auf Basis einer einzelnen Konsole gemeinsam mit einem Freund eine Kampagne mit Bildschirmteilung beginnen. (Die Bildschirmteilung können Sie im HAUPTMENÜ unter OPTIONEN aktivieren.)

MATCH-ARTEN

In den einzelnen Spielmodi können Sie zwischen verschiedenen Match-Arten wählen:

Schnelles Spiel
Beim schnellen Spiel wird automatisch nach laufenden oder gerade beginnenden Spielen gesucht, die Ihren Fähigkeiten sowie Ihrer Erfahrung und Ihren Fortschritten über die vier Kampagnen hinweg am ehesten entsprechen. Sie werden dann automatisch in ein ÖFFENTLICHES SPIEL geleitet.

Benutzerdefiniertes Xbox LIVE-Spiel
Treten Sie einem laufenden öffentlichen Spiel bei, das Ihren Spielanforderungen entspricht. Bei dieser Auswahl wird der Bildschirm SPIELEINSTELLUNGEN angezeigt, aus dem Sie einen Schwierigkeitsgrad und eine Kampagne auswählen können. Anschließend können Sie ein LAUFENDES SPIEL auswählen oder über die SPIELLOBBY ein eigenes Spiel beginnen.

Mit Freunden spielen
Treten Sie online einem Spiel Ihrer Freunde bei, oder erstellen Sie ein Spiel, und laden Sie andere ein. Wenn Sie diese Option auswählen, wird der Bildschirm GEFUNDENE SPIELE angezeigt. Hier können Sie eine LOBBY NUR FÜR FREUNDE erstellen oder aus einer Liste die Spiele Ihrer Freunde auswählen, denen Sie beitreten möchten. Sie können auch ein SYSTEM LINK-Spiel innerhalb eines LAN-Netzwerks mit anderen Konsolen beginnen oder einem beitreten.

Im Team spielen/Team-Versus spielen
Mit dieser Option gelangen Sie in eine Lobby für vier Spieler, entweder im Versus- oder im Scavenge-Modus. Von dort werden Sie einem Spiel mit vier Spielern aus einer anderen Lobby zugeteilt.

OPTIONEN UND EXTRAS

Erfolge
Behalten Sie Ihre Xbox-Erfolge im Auge; diese werden in Ihrem Spielerprofil gespeichert und angezeigt. Dort können Sie jederzeit überprüfen, welche Sie bereits gewonnen haben.

Optionen
Audio/Video Verwalten Sie Ihre bevorzugten Einstellungen, z. B. Helligkeitsstufe, Farbmodus, Grieseleffekt, Bildschirmteilung, Lautstärke im Spiel, Musiklautstärke und Texteinblendungen.

Controller Legen Sie eine bevorzugte Belegung für die Controller-Tasten und -Sticks sowie für die Controller-Empfindlichkeit, den Sichttyp und darüber hinaus die Einstellungen für die Knien-Funktion fest.

Speicher Wählen Sie ein Speichermedium, auf dem Einstellungen und Angaben zum Spielfortschritt gespeichert werden sollen.

Bildschirmteilung aktivieren Wenn die Bildschirmteilung aktiviert ist, können Sie einen zweiten XBox-Controller verwenden, sodass zwei Personen mit derselben Konsole spielen können.

Extras
Rufen Sie die Namen der Mitwirkenden auf, zeigen Sie Community-Sessions an, oder erfahren Sie im Kommentar der Entwickler, wie das Spiel entstanden ist.

LOBBYS

Lobbys sind ein gemeinsamer Raum, in dem Spielerteams sich treffen, Freunde einladen, die Spieleinstellungen vor Beginn des Spiels anpassen und die zu spielenden Charaktere festlegen.

LOBBYGRUPPEN

Lobbys nur für Freunde
Lobbys nur für Freunde sind geschlossene Spiele, die nur von Ihnen und den Personen in Ihrer XBox 360-Freundesliste gespielt werden können.

Private Lobbys
Private Lobbys sind geschlossene Spiele, die nur von Ihnen und den Personen gespielt werden können, die Sie eingeladen haben.

Öffentliche Lobbys
Bei öffentlichen Lobbys kann jeder mitspielen.

System Link-Lobbys
In System Link-Lobbys kann jeder mitspielen, dessen Konsole mit einem System Link-Netzwerk verbunden ist.

LOBBY-OPTIONEN

Wenn Sie eine Lobby erstellen, werden Sie automatisch zum Lobbyanführer. Einige Lobby-Optionen stehen nur dem Lobbyanführer zur Verfügung.

Spieleinstellungen ändern
Ändern Sie den Schwierigkeitsgrad, wählen Sie eine Kampagne aus, und springen Sie in andere Kapitel innerhalb der Kampagne. (Im Einzelspielermodus können Sie auch entscheiden, welchen Charakter Sie spielen möchten.)

Charakter auswählen
Wählen Sie, welchen der vier Überlebenden Sie spielen möchten. Im Versus- oder Scavenge-Modus können Sie wählen, ob Sie als einer der Überlebenden oder im Team der Infizierten spielen möchten. (Auf der Seite der Infizierten können die Charaktere nicht ausgewählt werden, sondern werden per Zufall zugewiesen.)

Einladungen
Laden Sie Personen auf Ihrer Xbox 360-Freundesliste zu einem Spiel ein.

Berechtigungen
Als Lobbyanführer legen Sie fest, ob Ihre Lobby öffentlich, privat, nur für Freunde oder eine System Link-Lobby sein soll.

Spiel starten
Beginnen Sie eine Kampagne mit den aktuellen Einstellungen.

SPIELMENÜ

Wenn Sie während einer Kampagne die Taste START drücken, wird ein SPIELMENÜ angezeigt, über das Sie Ihre Einstellungen und die Steuerung ändern sowie Mitspieler einladen können.

Zurück zum Spiel
Damit verlassen Sie das SPIELMENÜ und kehren zum laufenden Spiel zurück.

Pause
Auch wenn Sie einmal eine kurze Pause machen möchten, müssen Sie Ihre Freunde nicht warten lassen. Ein computergesteuerter Spieler spielt automatisch für Sie weiter. Der Charakter wird währenddessen für Sie freigehalten, bis Sie zurückkommen und weiterspielen.

Umfrage starten
Mithilfe einer Umfrage können Sie und Ihre Freunde Teamentscheidungen fällen, z. B. die laufende Kampagne neu zu starten, den Schwierigkeitsgrad zu ändern oder in die Lobby zurückzukehren und eine ganz neue Kampagne zu beginnen. Über Umfragen können Sie auch störende Spieler aus dem Spiel werfen.

Einladungen
Laden Sie während eines Xbox LIVE-Spiels Personen auf Ihrer Freundesliste ein, die gerade online sind, die Rolle eines computergesteuerten Spielers zu übernehmen.

Bestenlisten
Prüfen Sie, wie Sie sich bei Left 4 Dead 2 im Vergleich zu anderen Xbox LIVE-Spielern geschlagen haben.

Erfolge
Behalten Sie Ihre Xbox-Erfolge im Auge; diese werden in Ihrem Spielerprofil gespeichert und angezeigt. Dort können Sie jederzeit überprüfen, welche Sie bereits gewonnen haben.

Optionen
Verwalten Sie Ihre Einstellungen und Steuerung.

MITWIRKENDE

VALVE

Aaron Barber
Aaron Halifax
Aaron Kearly
Aaron Seeler
Adam Foster
Adrian Finol
Al Farnsworth
Alden Kroll
Alex Vlachos
Alfred Reynolds
Alireza Razmpoosh
Andrea Wicklund
Andrew Burke
Andrew Wolf
Anna Sweet
Antoine Bourdon
Antonello Maddalena
Ariel Diaz
Arsenio N. Navarro II
Augusta Butlin
Bay Raitt
Bill Fletcher
Bill Van Buren
Brandon Idol
Brandon Reinhart
Brett English
Brian Jacobson
Bronwen Grimes
Bryn Moslow
Burton Johnsey
Caroline Müller
Charlie Brown
Charlie Burgin
Chet Faliszek
Chris Carollo
Chris Chin
Chris Douglass
Chris Green
Chris Grinstead
Chris Shambaugh
Christen Coomer
Christopher Boyd
Corey Peters
Dan Berger
Danika Wright
Dario Casali
Dave Feise
Dave Riller
Dave Saunders
David Kircher
David Sawyer
David Speyrer
Derrick Birum
Derrick Gennrich
Dhabih Eng
Dina Nelson
Don Holden
Doug Lombardi
Doug Valente
Doug Wood
Elan Ruskin
Eric Kirchmer
Eric Smith
Eric Strand
Eric Tams
Eric Wanless
Erik Johnson
Erik Wolpaw
Fred Duong
Gabe Newell
Gabe Van Engel
Garret Rickey
Gary McTaggart
Gautam Babbar
Grant Darigol
Gray Horsfield
Greg Coomer
Gregory Sedgwick
Grégoire Cherlin
Hamish McKenzie
Ido Magal
Iestyn Bleasdale-Shepherd
Iikka Keränen
Isabelle Lemay
Ivan Simoncini
Jacob J. Smith
Jakob Jungels
Jamaal Bradley
James Kei
Jane Lo
Jason Brashill
Jason Holtman
Jason Mitchell
Jason Ruymen
Jay Pinkerton
Jay Stelly
Jeep Barnett
Jeff Ballinger
Jeff Hameluck
Jeff Lane
Jeff Lind
Jeff Sorensen
Jenny Stendahl
Jeremy Bennett
Jess Cliffe
Jessica Motais de Narbonne
Jim Dosé
Jim Hughes
Joe Demers
Joe Han
Joe Ludwig
Joe Rohde
John Bartkiw
John Cook
John Guthrie
John McCaskey
John Morello
Jonathan Sutton
Josh Weier
Justin Lesamiz
Karen Prell
Karl Whinnie
Kathy Gehrig
Katie Casali
Keith Huggins
Kelly Bailey
Kelly Thornton
Ken Birdwell
Kerry Davis
Kim Swift
Kristopher Katz
Kutta Srinivasan
Kyle Monroe
Lars Jensvold
Laura Dubuk
Liz Cambridge
Lukas Hirst
Marc Laidlaw
Marc Nagel
Marc Scaparro
Mark Behm
Mark Richardson
Martin Otten
Matt Boone
Matt Campbell
Matt Charlesworth
Matt Nickerson
Matt Pritchard
Matt Rhoten
Matt T. Wood
Matt Wright
Matthew Russell
Matthew Scott
Michael Avon Oeming
Michael Booth
Michael Coupland
Mike Ambinder
Mike Blaszczak
Mike Dunkle
Mike Durand
Mike Dussault
Mike Morasky
Mike Stevens
Miles Estes
Milton Ngan
Moby Francke
Nate Heller
Neil Kaethler
Nick Maggiore
Noah Landis
Noel McGinn
Patrick McClard
Paul Graham
Peter Konig
Phil Co
Phillip Saltzman
Pongthep Bank Charnchaichujit
Quintin Doroquez
Randy Lundeen
Realm Lovejoy
Ricardo Ariza
Rich Geldreich
Rich Kaethler
Richard Lord
Rick Johnson
Robin Walker
Romy Hatfield
Ryan Thorlakson
Scott Dalton
Scott Lynch
Sergiy Migdalskiy
Shanon Drone
Shawn Zabecki
Simon Clarke
Stephane Gaudette
Steve Bond
Steve Kalning
Steve McClure
Taylor Sherman
Ted Backman
Ted Rivera
Tejeev Kohli
Thad Wharton
Thorsten Scheuermann
Tim Larkin
Tobin Buttram
Tom Leonard
Torsten Zabka
Tristan Reidford
Vitaliy Genkin
Wade Schin
Yahn Bernier
Yasser Malaika
Zoid Kirsch

Stimmen:

Tilo Schmitz
Coach

Erik Schäffler
Nick

Tim Knauer
Ellis

Kerstin Draeger
Rochelle

Fred Tatasciore
Infiziertengeräusche

Dee Baker Bradley
Infiziertengeräusche

Mike Patton
Infiziertengeräusche

Oliver Böttcher
Mark Bremer
Robert Missler
Hubschrauberpilot

Tonaufnahmen:

Digital-Process Soundproductions, Hamburg, Deutschland
Pure Audio, Seattle, WA
LA Studios, Hollywood, CA
Avast Recording, Seattle, WA
Studio SQ, San Francisco, CA
Sound Hound, New York, NY
Deschamps Studios, Toronto, ON

Übersetzung:
SDL
Akella
Axtion
E-Club Malaysia
Zoo
Computergames Romania
Transfer Ltd. Plovdiv
ComputerLand.rs

Dank an folgende Personen für die Nutzung ihrer Gesichtszüge:
Darnell Rice
Taymour Ghazi
Jesy McKinney
Shanola Hampton

Schauspieler für Motion Capturing:
Sean Brown
Ali Bunting
Richard Dorton
Adam Karst

Besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von:
House Of Moves
VMC Game Labs

LEFT 4 DEAD 2

© 2009 Valve Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Valve, das Valve-Logo, Left 4 Dead und das Left 4 Dead-Logo sind Marken oder eingetragene Marken der Valve Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

Xbox LIVE

Xbox LIVE – die Plattform, auf der Sie jederzeit und von überall aus mit jedem spielen können. Erstellen Sie Ihr Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Ihren Freunden. Laden Sie vom Xbox LIVE-Marktplatz Inhalt herunter. Versenden und empfangen Sie Sprach- und Videonachrichten. Machen Sie mit, und werden Sie Teil der Revolution. Spielen Sie gegen andere Spieler auf Xbox LIVE.

Verbindung zu Xbox LIVE
Um Xbox LIVE nutzen zu können, müssen Sie Ihre Xbox 360 an eine schnelle Internetverbindung anschließen und sich bei Xbox LIVE registrieren. Im Internet erhalten Sie unter www.xbox.com/live weitere Informationen zu Verbindungsfragen. Hier erfahren Sie auch, ob Xbox LIVE in Ihrer Region verfügbar ist.

Jugendschutz
Mit diesem unkomplizierten und flexiblen Tool können Eltern und Erziehungsberechtigte anhand der Altersfreigabe festlegen, auf welche Spiele die Jugendlichen zugreifen können. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

System Link für Multiplayer-Sessions
Wenn Sie Left 4 Dead 2 über drahtlos miteinander verbundene Konsolen spielen möchten, können Sie über ein System Link-LAN Spiele erstellen oder an den Spielen von Freunden teilnehmen. Technische Anleitungen dazu finden Sie unter www.xbox.com/live.

VAD07607102MT

SUPPORT

Technischen Support erhalten Sie hier: http://support.steampowered.com.

BESCHRÄNKTE GARANTIE (90 TAGE)

BESCHRÄNKTE GARANTIE VON VALVE
Valve gewährleistet dem Käufer für 90 Tage ab Kauf dieses Computer-Softwareprodukts, dass der Spieldatenträger, auf den das Softwareprogramm aufgenommen wurde, keine Material- oder Verarbeitungsmängel aufweist. Wenn der Spieldatenträger innerhalb von 90 Tagen ab dem Kauf als fehlerhaft befunden wird, übernimmt Valve den kostenlosen Ersatz des Spieldatenträgers nach Eingang unter der nachfolgend aufgeführten Adresse bei Valve. Die Sendung muss ausreichend frankiert sein, und der Kaufnachweis muss beiliegen. Diese Garantie hat keine Gültigkeit, wenn Valve feststellt, dass der Fehler im Zuge unsachgemäßer oder unsorgfältiger Verwendung des Datenträgers entstanden ist, ob bewusst oder unbewusst.

Im größtmöglichen durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang gilt diese beschränkte Garantie anstelle anderer expliziter oder impliziter Garantien in schriftlicher oder mündlicher Form, einschließlich aller Garantien zu allgemeiner Gebrauchstauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Keine andere Vereinbarung jeglicher Natur ist bindend oder verpflichtend für Valve. Falls der Ausschluss solcher Garantien nicht zulässig ist, gelten die für dieses Produkt geltenden Garantien einschließlich implizierter Gebrauchstauglichkeitsgarantien und Eignung für einen bestimmten Zweck nur für den zuvor beschriebenen Zeitraum von 90 Tagen. In keinem Fall ist Valve haftbar für beiläufig entstandene oder Folgeschäden, die durch den Besitz, die Nutzung oder die Fehlfunktion dieses Valve-Produkts entstehen, einschließlich Schäden an Eigentum und im Rahmen des geltenden Gesetzes Schäden an Personen, selbst wenn Valve von der Möglichkeiten solcher Schäden in Kenntnis gesetzt wurde. In einigen Rechtsordnungen sind die Einschränkung der Geltungsdauer einer impliziten Garantie und/oder der Ausschluss oder die Einschränkungen von Folgeschäden oder beiläufig entstandenen Schäden nicht zulässig. Die oben genannten Beschränkungen und/oder Haftungsausschlüsse treffen folglich unter Umständen nicht in vollem Umfang auf Sie zu. In diesen Rechtsordnungen beschränkt sich die Haftung von Valve auf den größtmöglichen durch das Recht gestatteten Umfang. Diese Garantie gilt zusätzlich zu bestehenden gesetzlichen Ansprüchen und schränkt diese nicht ein. Möglicherweise haben Sie diesbezüglich noch weitere Rechte, die je nach Staat variieren können.

RÜCKGABE INNERHALB VON 90 TAGEN
Senden Sie das Produkt zusammen mit (1) einer Kopie des Original-Kaufnachweises mit Kaufdatum, (2) einer kurzen Beschreibung der aufgetretenen Mängel und (3) Ihrem Namen, Ihrer Adresse und Telefonnummer an die nachfolgend aufgeführte Adresse, sodass Valve Ihnen einen Spieldatenträger als Ersatz zusenden kann. Wenn das Produkt durch grobe Nachlässigkeit oder ein Missgeschick beschädigt wurde, ist die Garantie von 90 Tagen hinfällig. Wir empfehlen Ihnen die Rücksendung des Produkts über eine nachverfolgbare Liefermethode. Valve ist nicht verantwortlich für Produkte, die sich nicht in seinem Besitz befinden.

KONTAKTINFORMATIONEN ZUR VALVE-GARANTIE
http://support.steampowered.com

ADRESSE FÜR RÜCKSENDUNGEN
Valve Customer Warranty
PO Box 1688
Bellevue, WA 98009, USA

HINWEIS
Valve behält sich das Recht vor, an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt jederzeit und ohne Ankündigung Änderungen vorzunehmen. Dieses Handbuch und das darin beschriebene Produkt unterliegen dem Urheberrecht. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuchs darf ohne vorherige unter folgender Adresse schriftlich eingeholte Genehmigung kopiert, reproduziert, übersetzt oder für ein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Formulare reduziert werden: Valve, PO Box 1688, Bellevue, WA 98009, USA.

Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.
VAD07607102M